

Відеогра “Стоп-сигнал”

Марісса Денніс
Співробітниця редакції
церковних журналів
(Грунтується на справжніх подіях)

Як Нейтану було потрапити
на зелене світло?



Пальці Нейтана вдарили по клавішам джойстика. Він був таким близьким до того, щоб подолати цей рівень! Він не зводив очей з екрана, поки його ракетний корабель ухилився від зелених вибухів.

“Нейтане, час вечеряти!”—покликала мама.

Бух! У корабель Нейтана влучили. Нейтан застогнав. Тепер йому доведеться починати спочатку. Але він знав, що зможе подолати цей рівень, якщо тільки спробує ще раз.

У кімнату зайшов тато. “Ти чув, що мама тебе кликала? Час вечеряти”.

Нейтан зітхнув і зупинив гру. Він, тато і решта сім'ї сіли за стіл. Нейтан якнайшвидше з'їв свою їжу. Йому хотілося повернутися до гри.

“Дякую! Було смачно”. Він підскочив з-за столу.

“Не так швидко, друже,—сказав тато.—Ми з мамою хочемо з тобою поговорити”.

Ой-ой! Чи означало це, що Нейтан у халепі?

Коли всі інші поїли, мама, тато і Нейтан залишилися сидіти за столом.



“Ми помітили, що ти багато часу проводиш за відеоіграми”,—сказав тато.

Нейтан почав крутитися на стільці. “Вони дуже цікаві”.

“Це так,—сказала мама.—Але є й інші цікаві справи. Ти не був з нами вчора, коли ми грали в ігри сім'єю. Нам завжди веселіше, коли ти з нами!”

Минулого вечора Нейтан долав неймовірний бонусний рівень. Коли він нарешті впорався, його сім'я вже закінчила грати в ігри. Йому стало трохи сумно, що він усе пропустив.

Нейтан насупився. “Так що, мені більше не можна грати у відеоігри?”

“Ми цього не сказали,—відповів тато.—Ми лише хочемо, щоб ти замислився над тим, скільки часу ти витрачаєш на них. І переконався, що вони не заважають тобі робити інші важливі справи, наприклад, роботу по дому, домашні завдання і вивчення Писань”.

Нейтан похнюпився. “Так, у мене не все виходить встигати”.

“Ми впевнені, що ти зможеш придумати, як знайти кращий баланс”,—сказав тато.

“Чи могли б ви допомогти мені?”—запитав Нейтан.

Мама усміхнулася. “Звичайно”.

Разом, Нейтан, мама і тато вирішили, скільки часу на відеоігри має бути у Нейтана кожного дня.



Потім вони придумали план. Поруч з екраном вони поставлять плакат із зображенням світлофора. Якщо Нейтан зможе зупинитися грати, коли мама з татом його покликають, на світлофорі “загориться” жовте світло. Якщо їм доведеться кликати його більше одного разу, світло стане червоним. А якщо він зможе зупинитися ще до того, як вони попросять, світло буде зеленим.

Щовечора перед сном вони будуть обговорювати успіхи Нейтана того дня. Якщо на світлофорі буде червоне світло, у нього буде менше часу грати наступного дня. А якщо світло буде зеленим, мама з татом поведуть його у музей космосу!

Нейтан знав, що йому буде важко змінити свої звички. Але він був готовий до труднощів.

Кілька перших днів світло на світлофорі було жовтим. Потім Нейтан занадто захопився і світло стало червоним. Йому хотілося вже не схибити наступного разу. Тож наступного дня він поставив собі будильник, щоб знати, скільки вже часу він грає. Нарешті світло стало зеленим!

Коли кілька днів поспіль світло було зеленим, мама з татом повели його у музей космосу. Нейтан розглядав величезну ракету. Вона була схожа на ту, що в його відеоігрі, але навіть краща. Він широко усміхнувся. Приємно було бути там з мамою і татом. Він хотів побачити, скільки часу він зможе протриматися на зеленому світлі! ●

Ця історія сталася у США.

ІЛЮСТРАЦІЇ КАРОЛІНИ ФАРІАС

Як і Нейтан, ти можеш скласти свій власний план!

Попроси батьків допомогти.

